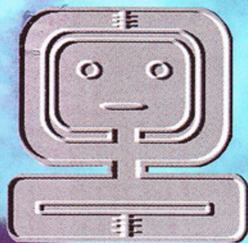


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 4(13), ГОДИНА II, АПРИЛ, 1999 Г.

ЦЕНА 990 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

ИГРА НА БРОЯ:

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC®

Epic Battles of Strategy and Honor

ТОП НОВИНИ

ПРЕГЛЕД PC:

TUROK 2: SEEDS OF EVIL
ELITE DARTS
ROLLERCOASTER TYCOON
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
ZERO CRITICAL

ПРЕГЛЕД TV:

INVASION FROM BEYOND
SYPHON FILTER
PLAYSTATION 2 – ТАЙНАТА Е РАЗКРИТА!

НАРЪЧНИК:

REDLINE
DIABLO
SIM CITY 3000
GEX 3: DEEP COVER GECKO
TRIPLE PLAY 2000
NBA 99

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

МАГАЗИНИ

"Сердика" 28
(02) 832 635
(02) 981 5967

"Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862

"П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

"Витоша" 61
(02) 882 025

WWW.PULSAR-GAMES.COM

Тези игри, както и всяко друго заглавие от каталога на "ПУЛСАР", можете да поръчате и по пощата! Информация на телефон: (02) 83 26 35, (02) 981 59 67

"ПУЛСАР" търси дистрибутори за страната. Информация на телефон: (02) 954 98 11, (02) 954 98 62



King's Quest: Mask Of Eternity



Baldur's Gate [5 CD's]



Quest For Glory V: Dragon Fire



StarCraft Expansion Pack: Brood War



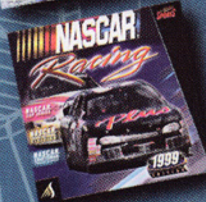
Wargasm



Uprising 2: Lead And Destroy



Gangsters



Nascar Racing 1999



Star Wars: Rouge Squadron

Както винаги най-очакваните заглавия за PC са вече при ВАС.



MULTIMEDIA PULSAR

ПУЛСАР МУЛТИМЕДИЯ

Нашата специална изненада











Пет страхотни игри за PlayStation, всяка от които можете да притежавате само за 89 999 лв.:

TEKKEN 3

MEDIEVIL

CRASH BANDICOOT 3

SPYRO THE DRAGON

GRAN TURISMO

При нас можете да намерите още:

Всички най-интересни заглавия за PlayStation, Nintendo64, SEGA Saturn и SEGA Megadrive II

Невероятно разнообразие от аксесоари за всички видове конзоли



Омръзна ли ви вече FIFA'99? Защото ние имаме нещо по-ново.



- Над 450 истински отбора
- Над 10000 истински футболиста
- 50 различни физиономии за футболистите
- Страхотен коментар на живо
- До 8 играча в режим "мултиплейър"
- 30 от най-известните стадиони в света
- Подобрен "изкуствен интелект"
- Поддържа D3D, 3DFX и PowerVR 3D ускорители



за PlayStation и PC

TUROK 2: Seeds of Evil



W'95/N64, P200, 32M, x4

Издател ACCLAIM
Производител IGUANA

Добре дошли в джунглата, наречена *Turok 2*, където ви се предлага да влезете в ролята на Joschua Fireseed, Turok-ът – защитник на своя народ, и да се преборите с многобройни неприятели, противни, зли и въоръжени, също като в живота. Вашият предшественик Turok имал неблагоразумието да хвърли як пердах на злия Campaigner, който се опитвал да завладее света с помощта на кристалната Хроносфера. В резултат от това Turok-ът възтържествувал, Campaigner си получил заслуженото, но за беда Хроносферата се счупила, а впоследствие се оказало, че само тя може да попречи на друг един претендент за световно владичество на име Primogen да осъществи своите замисли. Затова не ви остава нищо друго освен да се опитате да му попречите.

Ако искате обаче да спасите Вселената, трябва да имате готовност за много стрелба, също както в предишното издание на играта, но за разлика от миналия път създателите са се опитали да успокоят загрижените

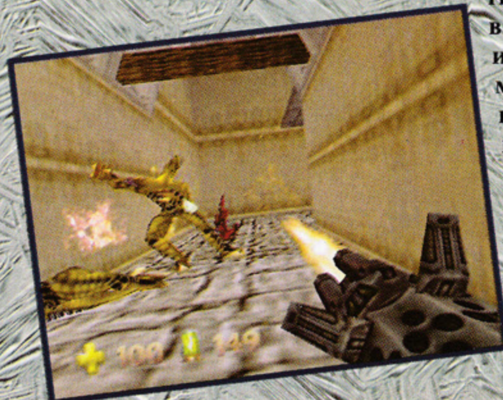


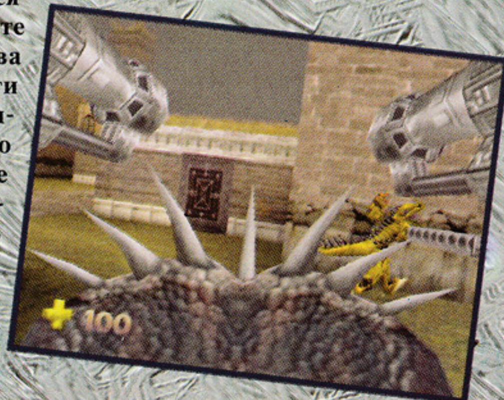
родители и са включили в кървавия екшън и някои възпитателни елемен-



ти, като например операции за спасяване на деца. Въпреки благородните им усилия обаче *Turok 2* си остава много кръвожадна игра и е почти невъзможно да преминете през някое ниво, без да се посбиете. Нещо повече, избягването на бойните действия в случая далеч не е най-добрата възможна стратегия, и то най-малко по две причини. Първо, за разлика от игри като *Thief*, където подобно поведение носи точки, тук не можете и 5 минути да прекарате спокойно, без нещо да ви цапардоса по главата. И второ, ако сте прекалено миролюбиви, рискувате изобщо да не се запознаете със страховитите оръжия и техния поразяващ ефект върху противника. Затова смело напред.

На любителите на динозаври можем да кажем, че и този път няма да останат разочаровани. Представители на един много еволюирал вид, те са толкова интелигентни, че дори могат да си служат с оръжие – хвърлят гранати, използват лазер и изобщо демонстрират голям научно-технически прогрес. Изкуственият интелект (AI) за съжаление не е на нивото на този в *Half Life*, но е много по-добър от това, което се наблюдава в повечето игри от този тип. За сметка на това графиката и анимацията са превъзходни, музиката създава вълнуваща атмосфера, мултиплейърът също така е много добър, а управлението – лесно. Всички тези качества компенсират липсата на особена оригиналност и правят играта изключително привлекателна за геймъри, особено за тези от тях, които си падат по екшъни.





Mission Pack за *Blood II*

Пакетът с мисии за *Blood II: The Choosen*, носещ името *The Nightmare Levels*, вече е на пазара. В него са включени шест мултиплейър нива, нов мултиплейър режим – Blood Ball, две нови оръжия и нови врагове за сингълплейър. Пакетът предоставя и няколко създания, с които можеш да играеш в мрежа: Gremlin, мъжки и женски Cultist, Prophet, Soul Drudge и Civilian.

Игра по *StarWars: Episode I*

Lucas Arts съобщиха, че ще разработят игра с тематика от новата серия на Междузвездни войни – *Episode 1 – The Phantom Menace*. Заглавието ще дебютира за PC и PSX през май, след промоцията на филма в Щатите и ще бъде издадена и за други платформи покъсно тази година.

***Titus* подписват лиценз за 4 г.**

Фирмата *Titus* подписаха 4-годишен лицензен договор да разработват шахсимулатори за PC, PSX и N64 с наименованието *Kasparov*. Игрите са в доста начален стадий и най-вероятно няма да бъдат представени на тазгодишното E3.

SCI* планират *Carmageddon 3

Радостна новина за почитателите на кървавото рали *Carmageddon* – третата серия на играта – *Death Race 2000*, ще излезе през ноември тази година. От фирмата съобщиха още, че разработват мултиплейър вариант, кръстен *Carmageddon Online*.

Sid Meier* получи *Hall of Fame

Академията за интерактивни изкуства и науки съобщи, че *Sid Meier*, създател на небезизвестните игри *Sid Meier's Civilization*, *Civilization II*, *Gettysburg!* и *Sid Meier's*

Elite Darts

Издател PATCH PRODUCTS
Производител PERPETUAL MOTION

W'95/98, P75, 16M, x4

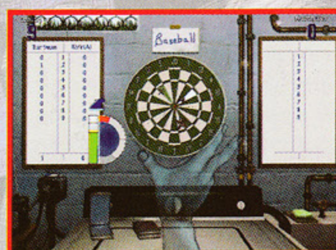
Elite Darts е непретенциозна игра, с която обаче можете добре да се позабавлявате през свободното си време. На играча всъщност се предлага избор между 3 игри – крикет, бейзбол и непознатата на широката публика 01 Games. На геймъра е предоставена също и възможността сам да променя някои от техните правила съобразно собствените си предпочитания. И трите игри могат да се играят самостоятелно, в турнир или в мултиплейър. Длъжни сме обаче да ви предупредим, че самостоятелната игра бързо омръзва, понеже вариантите не са толкова много.

Който и начин на игра да изберете, ще трябва да се справите с предизвикателствата на геймплея, който може да затрудни и найопитния геймър. В *Elite Darts* с мишката се действа като с истинско оръжие. И най-малката неточност в движението е достатъчна, за да не улучите целта. Любителите на голф-игрите вече познават тази система, но и на тях ще им е необходима малко практика, докато свикнат.

Друг интересен момент са видео- и аудиоелементите. Създателите са предвидили възможност за игра сред различен декор – сутерен, английска кръчма, бар, като на всичките тези места обстановката е пресъздадена с най-малки подробности.







RollerCoaster Tycoon

Издател HASBRO
Производител CHRIS SAWYER

W'95/98, P100, 16M, x4

Проста, оригинална и забавна игра. Стрелба, уви, няма, но тези, които си падат по по-съзидателни дейности, ще останат доволни. Създателите на играта ти предлагат, скъпо геймърче, да си построиш увеселителен парк, нещо като „Дисниленд" и не само да го построиш, ами и да го стопанисваш. И по възможност с печалба. Те щедро ти предлагат избор от 5 първоначални проекта. Ти сам определяш както размерите на своя парк, така и неговото местоположение. Внимавай обаче с взимането на решения! Всяка местност си има своите предимства. В пустинята например мястото е много, но теренът е хълмист. Като се справиш с тези проблеми, ти предстои да изтеглиш кредит от банката, да наемеш персонал, да построиш самите съоръжения – всевъзможни пързалки, влакчета и въртележки. Не бива да забравяш и строителството на друг вид обекти, като например магазини и ресторанти, които не носят голяма печалба, но привличат и задържат посетителите. Освен всичко друго трябва да следиш и реакциите на твоите клиенти. Ако забавленията им се видят твърде скъпи, те ще се откажат да ги посещават и ще загубиш пари. Графиката, интерфейсът и звукът са безупречни и играта като цяло е увлекателна и пристрастяваща.







Zero Critical

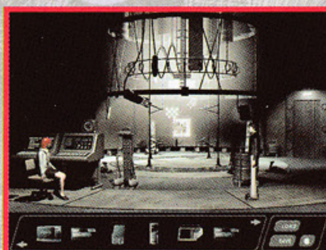
Издател BETHESDA SOFTWORKS
Производител ISTVAN PELY

W'95/MAC, P75, 16M, x4

Смесица от научна фантастика, криминале и любовна история – защо пък не в края на краищата? Нали на пазара трябва да се намира нещо и за любителите на по-традиционни приключения, още повече че в последно време създателите на компютърни игри пренебрегнаха малко тази старомодна публика. Именно тази празнота се опитва да запълни *Zero Critical*, като ни предлага да се вживеем в образа на Chatt Rhuller, агент от Междузвездната Транспортна Комисия, изпратен на планетата Rheom 1 да разследва загадъчно убийство. Там някоя си д-р Виктория Фейн, специалист по квантова механика и астрофизика внезапно полудяла и убила своя началник. Някои подмятат, че причината е в незалязващото слънце и постоянната дневна светлина, която тормози и побърква хората на тази планета, но още от самото начало е ясно, че това не е цялата истина.

А каква е тя ще разберете, ако изиграете играта докрай. Тя несъмненно ще ви достави удоволствие с великолепната си графика, доброто звуково оформление, удачно подбраната музика и стройната композиция. Никакви неуместни пъзели не обиждат вкуса на добрия геймър. Всички загадки са си на място и имат логични решения.





Superbike World Championship

Издател EA SPORTS
Производител EA SPORTS



W'95/98, P133, 16M, x4

Хубавите игри за мотоциклетисти се броят на пръстите на едната ръка и затова няма как да подминем с мълчание успеха на *Superbike World Championship*. Тази прецизно изработена игра пресъздава световното първенство по мотоциклетизъм от 1997 г.

Ако някой обаче си мисли, че хубава машина се кара лесно, трябва веднага да предупредим, че ще остане разочарован. Това не е проста работа дори във виртуалното пространство. Достатъчно е едно по-силно натискане на газта или спирачките, или един непредпазливо взет завой и вие политате в буквалния смисъл на думата.

Удоволствието от карането се допълва от удивителната графика. Използваната резолюция 800x600 създава изключително ясно изображение. Пейзажите са красиви, мотоциклетите – изпипани, а самите състезатели – добре анимирани. Всичко изглежда като на първокласен телевизионен репортаж. За съжаление звуковите ефекти не са на необходимата висота. Но дори и в този си вид играта е интересна и може да се играе от всички, включително и от тези, които нямат нищо общо с мотоциклетизма.





Alpha Centauri, получава наградата на академията *Hall of Fame* за тази година. *Sid Meier* коментира: „Аз се гордея, че бях избран за носител на тази награда. Наградите на академията служат за потвърждение колко далеч сме стигнали в тази индустрия и ни окуражава да се надпреварваме един-друг и да създаваме все по-добър софтуер."

Epic и *NetGames* сключват сделка

Epic Games съобщиха, че са подписали договор за техническо партньорство с *NetGames USA* – фирма, създаваща подобрения и разширения за PC игри. По силата на този договор *Epic* ще заложат в очакваното им заглавие *Unreal Tournament ngLog* трасиране и оценяваща система, разработени от *NetGames*.

Infogrames ще купуват *Gremlin*?

Изглежда *Infogrames* са решили да изкупят акциите на *Gremlin*, като цената вече е одобрена от директорските бордове на двете компании. Става въпрос за 1.2 английски лири за акция, или общо 22.9 милиона за целия пакет. Предложението е дошло на дневен ред след обявената от Gremlin загуба от 1.15 милиона лири за втората половина на 1998 г.

Ще видим *Diablo II* на E3

Blizzard се надяват да фокусират вниманието на посетителите на тазгодишното изложение E3 върху очакваната им игра *Diablo II*. От фирмата заявиха, че заглавието ще бъде издадено тази година, като в момента се довършва Акт III и последният тип герои Barbarian. Компанията също съобщи, че през третото тримесечие на 1999 г. ще пуснат на пазара *Warcraft II Platinum*, включващ вариантите на *Worcraft II: Tide of Darkness* и *Beyond the Dark Portal* за Windows 95/98/NT.

PSX емулатор за PC

Наскоро излезе първият официален Playstation емулатор за PC. Пълното му описание, както и самия него може да намерите на сайта на Bleem: www.bleem.com. Лошото на тази програмка е, че е комерсиална версия.

Кратки новини за PSX2

Ето и някои пресни новини за Playstation 2, които не намериха място в статията на стр.7.

• На проведената през март конференция на разработчиците на софтуер, отговорникът за връзките с фирмиразработчици в Sony – Phil Harrison, потвърди, че PSX2 ще използва операционна система Linux, за да се гарантира „стабилно обкръжение" на осталия софтуер. Изказването му било посрещнато с бурни аплодисменти, тъй като напоследък се появиха доста съобщения, че Windows CE, който се използва като операционна система в Dreamcast бил нестабилен. Този радушен прием дава надежди на Sony, че тяхната нова конзола ще има широк спектър от разработчици и респективно заглавия.

• Слуховете говорят, че дънната платка, показана на фотоса към статията на стр. 7, е именно тази, която се използва в Playstation 2. Това още не е потвърдено, но, както знаем, всеки слух е 50% истина.

• Кодовото наименование на новата конзола е PS-Y. Старият Playstation носеше името PS-X по време на разработването си.

• Външният вид на PSX2 е обект на десетки слухове. От Sony изтече информация, че формата ще е готова през лятото на 1999 година.

Играта Shen Mue разделена?

Съобщения от Япония показват, че очакваната игра на Sega *Shen Mue* ще бъде издадена на две части. Първата ще излезе през

Invasion From Beyond

Издател GT INTERACTIVE
Производител KING OF THE JUNGLE

Invasion from Beyond е оригинална игра, която иронично пародира научно-фантастичните филми от 50-те години. Лоши извънземни са нападнали Земята и едничката ни надежда за спасение са няколкото космически кораба, водени от опитни пилоти, които се опитват да бранят планетата.

Всяка мисия започва с подготовката на 3 такива кораба. Екипирани с картечници и ракети, те ще ви вършат много добра работа на началните нива, някъде докъм средата на играта. Може би ще се запитате какво се прави в такъв случай на по-горните нива. Ами много просто – модернизирате си бойната техника. Често пъти при разрушаване на противниковия космически кораб остават парчета, от които можете да почерпите информация за супермодерните технологии, използвани от извънземните. Събирането и изследването на тези останки ви дава възможност да модернизирате собствените си возила. Най-интересното нововъведение е това, което ви позволява да си създадете малка черна дупка, която, както си му е редът, безмилостно засмуква приближилите се до нея кораби. Гледката е особено впечатляваща на последните нива, когато се случва да ви подгонят по стотина неприятелски преследвачи.







Syphon Filter

Издател SONY INTERACTIVE
Производител ELDETIC INC.

Любителите на екшъна и приключенията имат повод за радост. В Syphon Filter ги очакват 20 бурни нива, които трябва да бъдат преодолени, за да се спаси светът от смъртоносното биологическо оръжие, което терористът Ерик Рьомер и неговите хора подготвят в тайна лаборатория сред джунглите на Коста Рика. Само един човек, биохимикът Габриел Логан, е в състояние да спре злодеите,



а задачата на геймъра е да помогне на този човек. В този неособено оригинален сюжет опитните геймъри неизбежно ще открият множество елементи, използвани вече в други игри като например Metal Gear Solid, Goldeneye и Tomb Raider, но Syphon Filter противно на очакванията успява да съчетае познатите мотиви по увлекателен начин, така че тръпката пред екрана е гарантирана.

Нивата, през които героят и играчът трябва да преминат, са изключително разнообразни и се отличават както по продължителност, така и по стил. На всяко ниво се поставят нови цели, някои по-банални, свързани, да кажем, с ликвидиране на разни конкретни негодници, други по-нестандартни, като например измъкване от горяща сграда.





PLAYSTATION 2 – ТАЙНАТА Е РАЗКРИТА!



В края на март Sony най-накрая разкриха техническите характеристики на тяхната бъдеща конзола, която засега е с псевдоним PLAYSTATION 2, до момента, в който японският гигант ѝ даде официално име. Месеците на чакане и догадки май вече свършиха. А сега да видим за какво става въпрос.

Основни характеристики

128 битов, 300 MHz процесор с 16 KB кеш, наречен „Emotion Engine", 32 MB оперативна памет, MPEG 2 поддръжка. Видео контролерът е също впечатляващ – работна честота 150 MHz и с възможност да произвежда до 75 милиона прости полигона в секунда (!). Дисковете ще се четат с DVD-ROM. В PSX2 ще намери място и досегашният процесор, което ще позволи на новата конзола да се играят и игрите за PSX. Включена е и революционната технология Fire Wire (виж подолу). Системата ще се появи през март 2000 година в Япония, а към края на същата година – и на Запад. Цената ѝ ще бъде между 250 и 400 долара.

Графика

75 милиона полигона в секунда е максимумът, който може да поддържа PSX2. На практика обаче този максимум не може да се постигне, тъй като е изчислен на базата на прости полигони. С ефекти като осветление, сянка, текстури, алфаблендиране и Z-буфер цифрата пада на около 20 милиона, което също е доста впечатляващо постижение. Друг хит в новата конзола е „Emotion Engine". За него от Sony казват:

„Emotion Synthesis ™ не се занимава само с това как е оформена графично играта, а с това как героите и обектите мислят, как се движат и как се държат. Тази концепция изисква компютърна система, разполагаща с масивна способност за изчисления с плаваща запетая, която е далеч напред в сравнение със сегашните работни станции и се доближава до мощта на суперкомпютрите, използвани за научни цели."

Тези страхотни хардуерни възможности карат някои да се съмняват, че Sony ще може да ги предложи на пазара на достатъчно приемлива цена. Но такъв скептицизъм имаше и при появата на PLAYSTATION 1, който се оказа неоправдан.

DVD, MPEG и Fire Wire

Заменянето на конвенционалния CD-ROM с DVD устройство е очаквано в световен мащаб и хората от Sony правилно се ориентираха към него (не трябва да забравяме, че в света на ТВ конзолите системата трябва да е така изпипана, че да не се налага след време радикална промяна в хардуера ѝ). Заедно с MPEG поддръжката PSX2 ще е в състояние да възпроизвежда филмов материал, записан в този формат.

Голямото нововъведение – технологията Fire Wire, позволява трансфер на данни със скорост от порядъка на 400 милиона бита в секунда и ще се използва както за връзка между конзолите, така и за закачане към PSX2 на широка гама от периферни устройства.

Съвместимост с PLAYSTATION 1

Както вече казахме, в PSX2 ще бъде включен и чипът на старата конзола. Това ще позволи на нея да се играят всичките около 3000 заглавия за PLAYSTATION 1. Конкурентите от Sega нямат такова хардуерно решение, но се носи слухът, че в тяхната система скоро ще бъде включен софтуерен емулатор, който ще позволи да се играят игри за SEGA SATURN, при това с по-красива графика и по-висока разделителна способност. Освен старите игри с PSX2 ще могат да се използват и всички официални периферии като светлинни пистолети и джойстици.

Заключение

Както се и очакваше, новият PLAYSTATION наистина ще е нещо страшно. Но нека Sony да имат предвид, че третият гранд сред конзолите – Nintendo, през 2000 или 2001 година ще пусне на пазара наследника на NINTENDO 64. А както знаем, който е последен в излизането, е първи в технологиите.

август в Япония, а втората – в края на годината. Не става ясно обаче кога тези заглавия ще се появят в Щатите и в Европа.

Star Wars RPG за PSX2

Звучи супер, нали? Съобщението гласи, че небезизвестната фирма Square разработва ролева игра, базирана на филма „Междузввездни войни", за новия Playstation. Носят се слухове, че това заглавие ще е най-успешното на всички времена.

Заглавия за американския Dreamcast

На конференцията на разработчиците на игри Sega дадоха следния списък със заглавия, които ще бъдат продавани заедно с тяхната нова конзола в Щатите (най-вероятно това ще са и игрите за европейския Dreamcast): *Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3*, *Superspeed Racing*, *NFL Football*, *NBA Bascetball*, *House of the Dead 2*, *Geist Force*, *Soul Calibur*, *Power Stone*, *Ready to Rumble*, *Mortal Kombat 5* и *Castlevania*.

56 K модем за Dreamcast

От Sega of America съобщиха, че конзолата за Щатите и Европа ще включва 56K модем вместо 33.6K, както е в японския вариант. От фирмата също подшушнаха, че Dreamcast ще предложи и DVD поддръжка (но друг път, както е лафът).

PSX емулатор за Mac

Connectix пуснаха на пазара ъпгрейд на техния Playstation емулатор за Macове с G3. Virtual Game Station 1.2 прави игрите да изглеждат по-добре, антипиратска DexDrive поддръжка.

Цената му е $49. Скоро се очаква и версия за PC, въпреки че Sony спечелиха по съдебен ред 20-дневна рестрикция върху разработването на Windows варианта, през който да могат да се „разберат" с Connectix за условията при продажбата.

ИЗДАТЕЛ: 3DO

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Минимална конфигурация:
Pentium 133 MHz
32 MB RAM
200 MB свободно дисково пространство
4x CD-ROM



Когато научих, че създателите на *Heroes of Might & Magic II* се готвят да подобрят играта, без обаче да променят основния замисъл, веднага заподозрях, че става дума за поредния експаншън пак. Разбирам желанието на производителите да не внасят много промени в новите версии на хубавите игри и точно това ме кара да се съмнявам, че едно ново издание, някакво си там продължение, може да излезе по-добро от оригинала. Въпреки всичките си предразсъдъци обаче аз ви предлагам този път да погледнем трезво на нещата и заедно да преценим бива ли ги за нещо въпросните *Heroes III*, или можем да продължаваме да си живеем и без тях.

Безпристрастно описание

Вярна на традицията, *HOMM 3* ни пренася в измисления свят Енрот. Ако в предишното издание геймърът имаше избор между ролите на добрия принц Роланд и лошия Арчибалд - двамата кандидати за върховна власт във вълшебното кралство, то тук на сцената се появява една друга претендентка за престола – кралица Катерина. Този факт обаче слабо повлиява върху същността на самата игра. Тя, както и порано, се играе с герои, надарени с характерни черти, които се променят с времето и с опита. Както и преди тези герои предвождат своите армии, бият се и понякога побеждават.

Играта се играе върху карти с различни размери, които включват най-разнообразни терени – пасища, блата, пустини или снежни долини. Действието се развива около замъци и градове, които не могат да се строят по време на играта и чието местоположение не може да се променя. Само замъците могат да се дострояват с нови структури, всяка от които има определена функция и да допринася както за пораждането на нови същества, така и за осигуряването на допълнителни преимущества – разни полезни магии и други подобни. За строителството и за съществата се заплаща със злато и други



ресурси (дърво, злато, скъпоценни камъни), а те от своя страна се добиват в съответните мини и находища, обозначени на картата. Както и в предишното издание времето е разделено на дни, дните образуват седмици, а това е много-много важно за избора на подходяща стратегия, тъй като същества за армията могат да се набират само в началото на седмицата.

Преглед на новостите

Първото нещо, което геймърът ще забележи в тази нова



версия, е по-големият избор от герои – 16 типа, между които са старите ни познати Knight, Wizard, Warlock, Barbarian и Necromancer. Замъците са 8 типа, които обаче не отговарят точно на тези от предишната игра. Драконите вече не принадлежат единствено и изключително на Warlock, а най-могъщите същества – ангелите и архангелите, са се зачислили в гвардията на Knight-овете.

Тактическите битки са преработени така, че общото впечатление е много по-различно от това в *HOMM 2*. Картите са значително увеличени, а разликата между най-бавните и най-бързите единици е намалена. Така тези бавни единици са много по-полезни от техните съответствия в *HOMM 2*, където те понякога дори не успяват да се включат в битката. В замяна на това на летящите единици



DES III
D MAGIC



ПРОИЗВОДИТЕЛ: NEW WORLD COMPUTING

Препоръчителна конфигурация:
Pentium 166 MHz
32 MB RAM
200 MB свободно дисково пространство
24x CD-ROM



вече им е отказана способността да прелитат през цялата карта. Само бързите архангели могат все още да преодоляват това разстояние наведнъж.

Интерфейсът също е претърпял някои промени, най-полезната от които е възможността местоположението на героите да се наблюдава върху Картата на света в горния десен ъгъл на екрана. Това е особено полезно при ориентирането върху по-големите карти. Можем само да съжаляваме, че на създателите на играта не име хрумнало да отбелязват на тази карта и движенията на противниковите армии и затова отново ще ти се налага да блуждаеш малко напред-назад по време на твоя ход. Друго полезно нововъведение е отбелязването на посетените и непосетени места съответно с Visited и Not visited. Така де, нима човек може при това разнообразие от обекти да си спомня къде е ходил и къде не.

Поправени са и грешките в AI-то – героите вече не напускат своите замъци без видима причина и не оставят в превзетата крепост половината си армия на произвола на съдбата.

Графиката

Тя определено не е същата. Персонажите вече не приличат на карикатури, а са придобили някакъв псевдо 3D образ, който обаче има всички шансове да допадне на геймърската публика. Промяната най-добре се усеща при тактическите битки, където 2D съществата вече не изглеждат като изрязани от вестник, а са станали някак по-обемни. Имам обаче чувството, че в стремежа си към реализъм художниците малко са попрекалили – новите творения с претенцията си към правдоподобност по парадоксален начин ни напомнят, че са графични.





Поглед към мултиплейъра

Тук са настъпили може би най-съществените подобрения. Новата игра позволява на всеки играч да обхожда колкото му душа иска своите карти и единици дори в моментите, когато няма право да предприема никакви конкретни действия. За да направиш нещо, трябва да чакаш да ти дойде редът. Затова не се и съмнявам, че тези от вас, на които има се е случвало да изчакват безкрайните ходове на своите партньори в *HOMM 2*, ще оценят и другото полезно нововъведение в тази област – възможността ходовете да се ограничат във времето. Това поставя акцента върху внимателното обмисляне и планиране на ходовете в периодите на изчакване и е особено полезно, когато играчите са повече от двама. Само върху битките не се налагат никакви лимити.



Заключение

Като цяло за игрите *HOMM* можем да кажем, че са изключително интелигентни, увлекателни и пристрастяващи. HOMM 3 е най-голямото засега постижение на тази серия. Промените са многобройни и като цяло положителни, но за добро или за лошо не засягат същината на играта. Или с други думи, имаме работа по-скоро с едно *HOMM 2+*, отколкото с истинско *HOMM 3*, но за сметка на това много качествено *HOMM 2+*, което можем да препоръчаме както на заклетите фенове на играта, така и на тези, които все още не са имали възможност да се докоснат до това класическо произведение.

SLAVE ZERO

ACCOLADE

Accolade, известна навремето главно с автомобилните си симулатори, се пробва в игрите с роботи. На пръв поглед наподобяваща MechWarrior Slave Zero всъщност е игра, пълна с интересни идеи.

Концепцията на Slave Zero не е най-оригиналното нещо в нея. Ти се движиш с 18-метров робот и целта ти е да анихилираш всичко по пътя си (както впрочем и във всички 3D-пуцалки).

Гъделът тук е, че ти се шляеш през огромни и доста реалистично представени футуристични градове и можеш да влияеш на всичко, което те заобикаля.





SPORTS CAR GT

ELECTRONIC ARTS

На хоризонта се появи нов претендент за титлата „Най-добър автомобилен симулатор", този път предоставен ни от гранда EA. Sports Car GT дава възможност на играча да се включи в някой от 50-те отбора и да се състезава в GT сериите.

Наборът от автомобили е впечатляващ – BMW M3, Saleen Mustang, Mercedes CLK, McLaren F1 и други шосейни зверове. Освен реалистичното управление играта ще включва променливи атмосферни условия и осем истински писти, като от фирмата обещават да пуснат в Интернет допълнителни.





TANK RACER

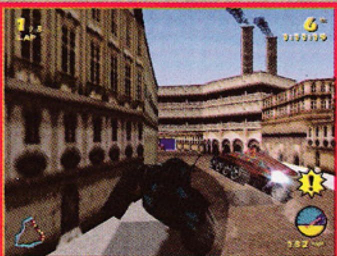
GROLIER INTERACTIVE

Състезание с танкове!? Защо пък не? Особено ако играта е изпипана, както ще бъде случаят с Tank Racer.

В играта са включени 15 модела танкове, всеки с уникални способности и характеристики. Състезанието е съставено от 22 различни трасета. Започвайки от тихо английско градче, преминавайки през блатиста местност и стигайки до лунна база, играта предоставя достатъчно разнообразие.

Допълнителният Battle Mode набляга не толкова на състезанието, колкото на унищожаването на противниковите танкове.





ZAX

REFLEXIVE

Zax е от тези игри, за които не може да се каже дали са екшън или приключение. От фирмата твърдят, че заглавието е от жанра action-adventure, може би за да привлекат почитатели и от двете страни. Това обаче не спасява играта от сериозни прилики с Fallout. В нея е използван и доста разпространеният изометричен поглед, но самата графика изглежда малко остаряла. Освен в сингъл режим играта ще може да се играе мултиплейър по LAN или в Internet. Кооперативно ще могат да играят до трима души, а head-to-head – до 32 маниаци.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Създава се нова фирма

Трима основни разработчици от *Bullfrog* – Glenn Corpes, Jeremy Longley и художникът Darren Thomas, основаха ново студио за разработка на игри, наречено *Lost Toys*. Мотото на мераклиите е: „Една игра може да бъде забавна за правене, забавна за игра и всъщото време новаторска."

Екипът на сп. „Игромания" им пожелава успех!

Titus инвестират в *Interplay*

Titus Interactive обявиха, че са направили стратегическа инвестиция на стойност 10 милиона USD в *Interplay Entertainment Corp.*, купувайки 2.5 милиона техни акции. От фирмата заявиха също, че възнамеряват да закупят и дела на *Universal Studios* в *Interplay*. Тази сделка ще позволи на *Interplay* да разпространява в Северна Америка PC продуктите на *Titus*.

Creed ще се издава от *Midas*

Играта *Creed*, за която писахме миналия брой, ще бъде издадена от *Midas*. Заглавието ще се появи през май.

Ще има нов *Turok*

Acclaim съобщиха, че до края на 1999 година ще се появи ново заглавие от серията *Turok*. Детайли около него все още не са известни, но от фирмата обещаха, че ще дадат по-изчерпателна информация през май на E3.

DINO CRISIS

CAPCOM

Създателите на Resident Evil са ни подготвили този път един екшън с елементи на трилър, който със сигурност ще заинтересува феновете на „Джурасик парк". Вместо главен герой този път ще имаме главна героиня – смелата агентка на име Регина, която ще трябва да се бори с динозавърското нашествие на Ибисовия остров, предизвикано от щурите опити на един луд професор. Голямото разнообразие на динозаври, реалистичните кървави сцени и специалните визуални ефекти са основните козове на това произведение, което трябва да излезе през третото тримесечие на тази година.



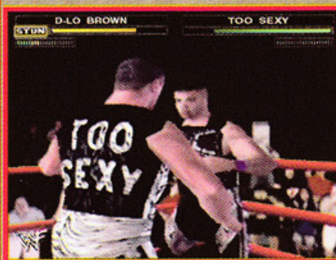


WWF ATTITUDE

ACCLAIM

Като се има предвид големите успехи на WWW Warzone и огромната популярност на борческите игри в последно време, никак не е чудно, че през май Acclaim се готвят да пуснат на пазара още едно заглавие в същия дух – WWW Attitude. В него ще бъдат представени над 40 състезатели от Международната федерация по борба, а за най-претенциозните геймъри е предвидена и възможност сами да си създават борци.

Както във всяка уважаваща себе си игра от жанра и тук се допуска играчът да се бие със своите противници както на ринга, така и извън него.





HARVEST MOON

NINTENDO

Популярната стратегия Harvest Moon бе разработена първоначално за SNES, а после и за Gameboy Color. Тази година заглавието ще излезе и за големия им брат N64. В тази нова версия целта на геймъра е да поеме управлението на една изоставена от родителите му ферма, да я превърне в процъфтяваща бизнесимперия и да се ожени. Предвижда се участието на 50 герои, използването на нови сечива, голямо разнообразие от растения и животни, възможности за работа на непълен работен ден, или с други думи – възможност за прилагане на по-голям брой успешни стратегии.



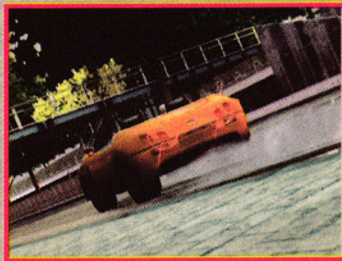


METROPOLIS

SEGA EUROPE

Metropolis, разработена от Bizzare Creations, ще бъде заглавието, което ще се появи в Европа през септември, когато ще излезе и самият Dreamcast (европейската версия, разбира се). Момчетата от фирмата производител не издават още нищо конкретно за геймплея, заложен в играта. Единственото, което е ясно, е, че заглавието ще бъде от типа градски автомобилни симулатори. От предоставените ни екрани може да се заключи, че играта изглежда обещаващо, още повече че Bizzare стоят зад Formula 1'97, която не беше хич лоша.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Saturn емулатор за Dreamcast

Sega официално обявиха, че разработват Saturn емулатор за Dreamcast. SatCast ще позволи игри, разработени за Sega Saturn, да бъдат играни на новата 128 битова конзола, при това с подобрение в 3D графиките, ако има такива. В Япония емулаторът ще се появи през лятото и не е ясно дали ще има версия за американския Dreamcast, тъй като Sega Saturn не стана много популярна в Щатите и Европа.

Data диск за Grand Theft Auto

DMA Design пуснаха на пазара Data диск за играта си Grand Theft Auto. Това е първият такъв диск за Playstation, издаван някога, и ще включва нови нива на играта, локирани в Лондон. Цената на пакета ще бъде около $30.

Dreamcast 2!?

Носи се слух, че Sega, явно притеснени от техническото превъзходство на PSX2 и на евентуалната нова конзола на Nintendo, ще пусне на пазара през 2002 г. нова система с кодовото наименование Avatar.

Според капацитети в тази индустрия обаче това не е нищо повече от фантазия.

REDLINE

По време на игра задръжте G+O+D едновременно и след това въведете следните кодове:
Резултат/Код
Безсмъртие – IMMORTAL
Махане на безсмъртие – MORTAL
Цевта става червена, ако държите някой на мушка – RETICLE
Поглед от трето лице – CAMERA
Муниции – ALLAMMO
Насочване – TARGETS
Двойно поражение – DBDAMAGE
Радар – RADAR
Всички оръжия на автомобила – CW
Муниции на колата – CA
Бягащ на мястото на колата – STONEAGE
Скриване на колата – CAROFF
Промяна на колата – CARFLIP
Обръщане на колата – CARREVERSE
Махане на колелата – WHEELSOFF



DIABLO

Повтаряне на предмет
Хвърлете някакъв предмет и се върнете 5 стъпки назад. Проверете дали имате достатъчно място за два предмета.
Кликнете върху предмета и докато го взимате, кликнете с десен бутон върху някой предмет от колана ви (коланът е площта с осем места).
Ако сте го направили правилно, кутийката, върху която сте кликнали, ще покаже името на предмета, който се опитвате да удвоите. Натиснете „I" (inventory) и го прибавете към инвентара.
Докато удвоявате предмета, инвентарът ви трябва да е затворен.

SYM CITY 3000

По време на игра натиснете [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C. В горния ляв ъгъл въведете следните кодове и след това натиснете ENTER.
Резултат/Код
Всички допълнителни подаръци (Extra Gifts)/pay tribute to your king
Всички електроцентрали (power plants)/power to the masses
Всички водни помпи (water plants)/ water in the desert
Високи технологии/nerdz rool
Спира съветите/stop forcing advice
Цена на конструкциите/$0 i am weak
Сградата SimCastle при оферта на Vinnie/zyxwvu
$250000 оферта от Vinnie/call cousin vinnie
Прави водата в морето солена/salt on
Прави водата в морето сладка/salt off
Вдига терена с единица/terrain one up
Сваля терена с единица/terrain one down
Вдига терена с 10/terrain ten up
Сваля терена с 10/terrain ten down
Зарежда черно-бялата карта/load terrain
„Sorry, Money Doesn't Grow On Broccoli„ съобщение/broccoli
„Aha! We Have A Real Pro Here! Try BROCCOLI„ съобщение/ porntipsguzzardo
„Da Da Da Da Da Da Da Da Da BAT-man!" съобщение/bat
„If You Build It, They Will Come" съобщение/scurk
„The Llama Is A Quadruped" съобщение/llama
„Duo Ragazzi's Easter Egg Palace: Old World Charm In A Post Modern Setting" съобщение/easter egg
„If You Lived Here, You'd Be A Sim" съобщение/sim
„Dozens Of Hidden News Ticker Reveals; Sims Encouraged To Collect Them All And Amaze Friends" съобщение/help
„What Will He Think Of Next?" съобщение/ will wright
„Investment Tip: Buy Low, Sell High" съобщение/ erts
„Not Just Sports Games Anymore" съобщение/ electronic arts



„*<Име на града>* Picayune: The Finest In Scrolling Entertainment" съобщение/ ticker
„Money Does NOT Grow On Trees, Study Concludes" съобщение/ money
„Keep Trying And Maybe You'll Figure It Out" съобщение/ simcity
„Greetings Mayor, Your Sims Salute You" съобщение/ hello
„Mayor *<Име на кмета>* brings *<Има на града>* To News Ticker Highlight" съобщение/ mayor
„Mayor Suspected Of Attempting Embezzlement; Ends In Failure" съобщение/ sc3k
„Secret Number Combination Causes Announcement In News Ticker" съобщение/ 1234
„Did you know that MAXIS spelled backwards is SIX AM?" съобщение/ maxis
„MOREMONEY Not Cheat Code, Research Concludes" съобщение/ moremoney
„Mayor Under Investigation For Possible Embezzlement" съобщение / advisor
„FUND Not A Cheat Code, Do Not Type MOREMONEY, It Is Not A Cheat Code Either" съобщение/ fund
„Unknown" съобщение/ simon says
Описанието на града става: „Miles and Miles of Red Tape"; датата – 1900/ i love red tape



GEX 3: DEEP COVER GECKO

Безсмъртие

Паузирайте играта, задръжте L2 и въведете Долу, Горе, Ляво (2), Триъгълник, Дясно, Долу. Ако всичко е наред, ще чуете звук.

Изказване на Gex

Паузирайте играта, задръжте L2 и въведете Долу, Дясно, Ляво, О, Горе, Дясно. Ако всичко е наред, ще чуете звук. След това възстановете играта и натиснете Select, за да накарате Gex да направи „изявление„.

Направете колекция от 4-те секретни нива. След това въведете един от следните кодове:

Играете с Alfred

Въведи Квадрат, X, Триъгълник, Квадрат, Звезда, Звезда

Играете с Cuz

Въведи Квадрат, Диамант, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, Диамант

Играете с Rex

Въведи Квадрат, Звезда, Звезда, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник

Безсмъртие

Въведи Квадрат, Звезда, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Диамант

Допълнителен живот

Въведи Триъгълник, О, Звезда, Квадрат, Квадрат, X

10 живота

Въведи Триъгълник, X, О, О, Триъгълник, Квадрат

FMV

Въведи О, Триъгълник, Квадрат, Звезда, Диамант, Звезда

FMV 2

Въведи Диамант, Звезда, Квадрат, X, Триъгълник, О

TRIPLE PLAY 2000

Правите home run (хоумрън).

Когато сте в „batter's box", Задръжте L1 + L2 + R1 + R2 и Въведете Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, О, X, Квадрат, Ляво, Дясно. Ако всичко е наред ще чуете звук.

Отстранявате батера

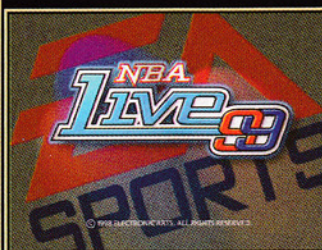
Когато сте в „pitching mound", задръжте L1 + L2 + R1 + R2 и въведете Горе, Долу, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, О, X, Квадрат. Ако всичко е наред ще чуете звук.

Камера

По време на игра, Задръжте L1 + L2 + R1 + R2 и Въведете Дясно, Ляво Горе, Долу, Дясно, Ляво. Ако всичко е наред ще чуете звук. След това използвайте една от следните команди за контрол върху камерата:

Команда/Резултат
D-pad/Движене
L1 + D-pad/Бързо движене
R1 + D-pad/Завъртане
L2/Zoom out
R2/Zoom in
Триъгълник/Вдигане
Квадрат/Сваляне

NBA 99



Играете като Финикската Горила

Отидете в екрана „Create Player" и Въведете име „BIG BOY". След това въведете като играч данните на Чарлз Баркли. В листата ще се появи Горилата на „Слънцата" от Финикс.

Фалшиво подаване

По време на игра въведете R2 + X.

Бонус отбори:

Влезте в екрана „Rosters" и изберете „Create Custom Team". След това въведете следните:

Местоположение/Име на отбора
EA/Europals
Hitmen/Coders
Hitmen/Earplugs
Hitmen/Idlers
Hitmen/Pixels
Hitmen/Rebounds

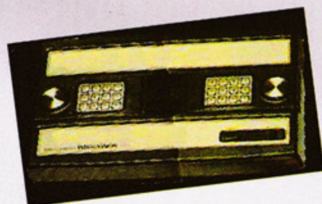






История на игрите: INTELLIVISION





След успешно маркетингово проучване, проведено през 1979 г., *Mattel* пуснали на пазара през 1980 г. новата си система *Intellivision*. Въоръжена с 12 игри, по-добра графика и звук от своите конкуренти и с обещанието, че ще разработят клавиатура, с която да превърнат конзолата в домашен компютър, *Intellivision* направо „смачкал" *Atari 2600*. Първата партида от 200 000 бройки била изкупена моментално. *Mattel* пуснали системата и под няколко други имена: *Super Video Arcade*, *Tandyvision I* и *GTE / Sylvania Intellivision*.

Много хора купили тази конзола с идеята да я превърнат в домашен компютър при излизането на вездесъщата клавиатура. Но минали месеци и години, а такова устройство така и не се появило. Пробна серия от нея била пусната единствено през 1981 г., но цената ѝ била твърде висока. И така, *Mattel* преустановила разработката ѝ през 1982 г., но по-късно под натиска на правителството (!) пуснала на пазара компютърна добавка към конзолата.

През същата 1982 г. фирмата пробвала няколко нови приставки към *Intellivision*. Една от тях – Intellivoice, представлявала звуков синтезатор. Излязла на пазара и *Intellivision II*, която била по-лека и компактна, но със същия 16 битов процесор.

През 1983 г. *Mattel* представили *Intellivision III* на изложението CES. Новата конзола разполагала с вграден Intellivoice, по-висока резолюция, неограничени цветове, ускорена анимация, шестканален звук, дистанционни джойстици, четири порта за тях, повече ROM и RAM и емулатор за игрите за старите *Intellivision*. По-късно *Mattel* обявили, че прекратяват разработката на *Intellivision III* и прехвърлят нейните компоненти в техния дългоочакван домашен компютър – ECS (Entertainment Computer System). До обществото дори не стигнал фактът, че фирмата имала и трети, секретен проект, с името *Intellivision IV*, който представлявал система с коренно модернизирана технология.

Новата конзола ECS обещавала клавиатура, 64 Mb RAM, музикален синтезатор, устройство за запис на данни, 40-колонен термален принтер и адаптер, който позволявал на него да се играят игрите за *Atari 2600*. RAM модулите, принтерът и адаптерът така и не били произведени. Въпреки лошия маркетинг *Mattel* успяла да продаде повече от 3 милиона копия от ECS.

Последвалата история на конзолата била доста трънлива. През 1984 главните действащи лица в *Mattel* основали нова фирма – *Intellivision Inc.*, и изкупили всички лицензи, свързани със системата. През 1985 г. фирмата била преименувана на *INTV Inc.* и пуснала на пазара нова конзола – *INTV System III*. През 1987 г. *INTV System IV* била показана на изложението CES, но така и не влязла в масово производство. През 1990 г. *INTV Inc.* престанали да се занимават с хардуер и станали разработчици на софтуер за *NES*, *GameBoy* и *Genesis*. През 1991 г. фирмата започнала да залязва и по-късно същата година банкрутирала.

ВНИМАНИЕ!

Всички игромани, които са пропуснали да се снабдят със сп. ИГРОМАНИЯ броеве от 1 до 10 или с брой 1 на библиотека ИГРОМАНИЯ (*Tekken 3*), могат да направят това на адреса на редакцията: София, ул. „Братя Миладинови" 58, тел. 319 007. Цените са, както следва:

бр. 1 до бр. 8 и бр. 11 – 990 лева;
бр. 9 – 1500 лева; бр. 12 – 1500 лева;
Tekken 3 – 2500 лева;
Spyro The Dragon – 2500 лева;

Тези от вас, които искат да получат някое от тези списания по пощата, следва да платят с пощенски запис съответната сума плюс 300 лева за разходи по следната сметка на фирма „Мултимедия" ООД: No 1010178115, б. код 20084232, ТБ ОББ – клон „Доверие", София и с писмо до редакцията да уточнят кои броеве трябва да им бъдат изпратени.

Побързайте, количествата са ограничени!

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....
Адрес: ....
Текст: ....
....
....

Безплатна (до 7 думи) ❐ Платена (над 7 думи) ❐

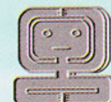
Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

От всички, които отговориха правилно и на трите въпроса от талона в Библиотека ИГРОМАНИЯ № 2, оригинален диск със SPYRO THE DRAGON, печели Влади Юриев от София.

Честито Влади!

Заповядай в магазина на фирма „Пулсар" в гр. София, на ул. „Сердика" 28, да си получиш наградата.

Те са вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!



МАЛКИ ОБЯВИ

0601/27816 Заменям диск Demo/Version 5-1997 за други.

2922816 Продавам оригинален *Mega-drive* с 1 касета – 70 000 лева.

034/29302 Търся играта *Leisure Suit Larry*.

721116 Продавам *386DX 40 MHz*, копроцесор, 8 Mb RAM.

Купувам харддиск от 80 до 500 Mb, цена до 30$, вечер.

361312 Продавам *Sega Master System II* със 7 касети.

4694131 Търся играта *Commandos*, спешно.

442617 Купувам CD *„PC Games Mania 97“*.

032/864125 Търся *Conquest Fonth*, продавам игри – изгодно.

761667 Продава *Sega Saturn*, оборудвана, 6 CD.

2922644 Продавам игри на дискове за PC.

088/700541 Продавам Сатурн с 5 CD. Супер Нинтендо!

056/33747 Продавам Sega Mega Drive II+ 2 джойстика – нови, оригинални. Цена: 80$.

0601/27816 Купувам гумички за джойстик – *Sony Playstation..*

0601/27816 Продавам ново *Sony Playstation.*

0601/27816 Заменям оригинален диск PSX "Eliminator" – 1998 г.

629605 Продавам три касети за Нинтендо 64.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, ул. „Братя Миладинови“ 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедия ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие“, София.

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

I корица	5000 лв./кв. см
До главата	10000 лв./кв. см
16-а стр.	3000 лв./кв. см
Вътрешна стр.	2000 лв./кв. см

ОТСТЪПКИ:

от 200 х. лв. до 500 х. лв.	2%
от 500 х. лева до 1 млн. лв.	5%
над 1 млн. лв.	10%

Цените са без ДДС.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ. *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА. *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА. *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: gamemania@multimedia.bg
В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ISSN 1311-090X







ТЪРСЕТЕ БР. 2 НА БИБЛИОТЕКА „ИГРОМАНИЯ“ — SPYRO THE DRAGON!